

Submarine Attack



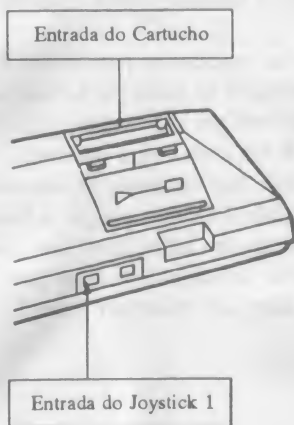
TECToy



Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho *Submarine Attack* no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Na Tela de Apresentação, para começar a jogar, pressione o Botão 1 ou o Botão 2.

Importante: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



A Meta-criatura

Quatro ano atrás, a pequena ilha de Baldéria foi vítima de um ataque-surpresa vindo de uma criatura com uma força inexplicável. A Meta-criatura, conhecida mas raramente vista, possuía o poder de se transformar em qualquer figura ou forma jamais vista (exceto na forma humana). A criatura provocou enormes danos e pesadas baixas entre os habitantes de Baldéria. O Capitão Mikan, o mais jovem, embora o mais bravo e inteligente oficial da marinha de Baldéria, imaginou um plano que atraiu a Meta-criatura para a morte. Ou assim todos pensavam...

A paz prevaleceu, e durante 4 anos os habitantes de Baldéria dedicaram-se a reconstruir suas vidas. Um dia, porém, um barco pesqueiro carregando 23 tripulantes foi apanhado por uma tempestade e aparentemente perdeu seu rumo. O barco nunca mais foi visto! Uma investigação na área não revelou nada, mas o Almirante Mikan, recentemente promovido, suspeitou que a Meta-criatura não tivesse sido exterminada – o monstro havia voltado!

Todas as expedições pesqueiras para o Sul foram indefinidamente canceladas, e a marinha de Baldéria começou a trabalhar na modificação de seu melhor submarino, preparando-o para a batalha final! O Nautilus é um submarino comum, e o Almirante Mikan está no seu comando. Ele necessita de sua orientação para ajudá-lo a penetrar no território inimigo, porque a Meta-criatura tem alguns humanos malvados ao seu lado! Eles têm o monstro trancado em um maciço complexo sub-aquático, e ele pode aparecer em qualquer lugar, a qualquer hora, em qualquer forma!



Primeiro, você deve passar pelos humanos em seus helicópteros e navios de guerra. Depois, derrotar a impressionante rede de mutantes marinhos e a maciça estação de defesa no final de cada estágio. Se você ultrapassar todos os obstáculos, a Meta-criatura (em sua forma verdadeira) o esperará em uma câmara fortemente guardada! Acabe com ela de uma vez por todas!



Assuma o Controle!

Aprenda as funções de cada botão de seu Joystick antes de começar a jogar.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

1: Botão Direcional (Botão D):

- Move o Nautilus em 8 direções.
- Move o marcador de seleção nas Telas de Seleção de Modo.

2: Botão 1:

- Lança Mísseis.
- Seleciona opções nas Telas de Seleção de Modo.

3: Botão 2:

- Lança Torpedos e Raios Laser.
- Seleciona opções nas Telas de Seleção de Modo.

Objetivo do Jogo

Seu objetivo é guiar o Almirante Mikan durante os ataques, e destruir a fortaleza de defesa que o espera no final de cada estágio. A Meta-criatura, quando se vê cercada e não tem como escapar, volta a sua forma verdadeira e espera por você no final do Estágio 7. Você se atreve...

Fim do Jogo

Você começa o jogo com 3 submarinos Náutilus. Quando um submarino sofre duas avarias, ele começa a piscar. Mais uma avaria e ele é destruído. Quando todos os seus 3 submarinos forem perdidos, o jogo termina. Se conseguir exterminar a Meta-criatura de uma vez por todas, você vence e garante aos cidadãos de Baldéria a tranquilidade de não serem molestados novamente!

Continue

Após perder seu último submarino, a Tela de Apresentação aparece. Para continuar a jogar, selecione CONTINUE e pressione o Botão 1 ou 2. O jogo retorna para o começo do último Estágio que você jogou.

NOTA: Se seus 3 submarinos são destruídos antes do final do Estágio 1, e você seleciona CONTINUE, a próxima cena que aparece é seu submarino partindo da estação naval de Baldéria. O jogo continua então desde o início do Estágio 1.



Uma Segunda Vez

Se, após destruir a Meta-criatura, desejar continuar jogando a fim de registrar uma super pontuação, selecione **CONTINUE** quando aparecer a última tela do jogo. O jogo retorna ao início do Estágio 1. O ataque dos inimigos é um pouco mais duro nesta segunda volta. Você pode continuar jogando desta maneira quanto quiser.

Se desejar começar um novo jogo nesse ponto, selecione **END**. A Tela de Apresentação aparece e um novo assalto contra os inimigos do mar pode ser lançado.



Forma de Jogar

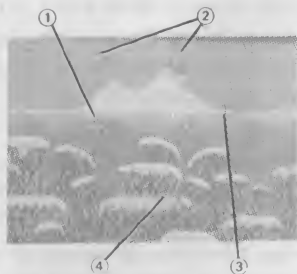
A Tela de Apresentação aparece primeiro. Para começar a jogar, mova o marcador de seleção para START e pressione o Botão 1 ou 2. A Tela de Apresentação do Estágio 1 aparece. Para ver uma pequena demonstração do jogo, não pressione nenhum botão na Tela de Apresentação. A demonstração aparece automaticamente em cerca de 15 segundos. Para voltar para a Tela de Apresentação a partir da demonstração, pressione o Botão 1 ou 2.



Telas do Jogo

(1) Tela do Combate

1. Nautilus
2. Helicópteros Inimigos
3. Cargueiro Inimigo
4. Submarino Inimigo



(2) Tela de Pausa (PAUSE)

STAGE (Estágio):

O número do Estágio que você está jogando no momento.

LEFT (Resto):

O número de submarinos que você ainda tem (não incluindo o que se encontra em combate).



Avançando à Força

Seu submarino se move para frente automaticamente, e você pode movê-lo em qualquer direção usando o Botão D. Os helicópteros inimigos, os navios de guerra e os mutantes marinhos aparecem do lado direito da tela.

Dispare Mísseis e Torpedos contra os inimigos, ou use o Botão D para esquivar-se de seus disparos, e faça isso até a base inimiga no final de cada Estágio. Preste atenção especial nas embarcações que navegam na superfície da água, e nas naves voadoras. Elas atiram de cima, e você não pode atingi-las com Torpedos. Se você estiver dentro do alcance, dispare Mísseis contra elas e se afaste imediatamente. Seus sistemas ofensivos são extremamente precisos, e a provisão de submarinos para ataque que você tem é limitada.

Na primeira vez que seu submarino é atingido, ele pisca por um ou dois segundos. Na segunda vez, ele começa a piscar sem parar, até você pegar um objeto Curativo (veja item "Objetos"), ou até você sofrer a terceira avaria fatal.

Os inimigos sub-aquáticos podem atacá-lo com Torpedos. Você deve desviar-se desses explosivos, e também não deve entrar em contato com minas, mutantes marinhos ou embarcações. Alguns desses inimigos são muito ágeis – pegue um objeto Acelerador (item "Objetos") sempre que puder, pois isso lhe permitirá maior mobilidade.

Enquanto você se move nos últimos Estágios do Jogo, deverá manobrar através de cavernas sub-aquáticas. Não encoste no teto ou piso dessas áreas! O objeto Ataque (Item "Objetos") dá a você maior potência de tiro, que é justamente o que receita o médico para uma situação difícil como essa!

Objetos

Conforme você destrói certas naves inimigas, aparecem objetos simbólicos que dão maior potência de tiro, maior velocidade, ou restauram as condições de seu submarino.



O símbolo "S" representa o objeto Acelerador. Pegando-o, seu submarino torna-se mais ágil; e fica mais fácil se esquivar dos inimigos mais velozes.

Se pegar o símbolo "H" (Curativo), seu submarino será completamente restaurado.

O símbolo "A" (Ataque), dependendo do Estágio que você está jogando, lhe dá potência extra de tiro em 3 formas diferentes. Aprenda a usá-las efetivamente!

Um objeto Misterioso começa a aparecer somente após a destruição de 100 inimigos. Se você o pegar, receberá um submarino extra! Será que você vai achá-lo quando aparecer?

Procure e Destrua!

ESTÁGIO 1: Infiltração Inicial!

Você é atacado imediatamente após deixar a estação naval de Baldéria. Parece que os inimigos se prepararam para uma invasão! Sua nave atravessa bonitos recifes de corais, esquivando-se de inimigos e tomando cuidado com minas colocadas em seu caminho. O final desse Estágio é onde você encontra a primeira estação de defesa inimiga. Dispare contra os canhões móveis, e destrua essa instalação!



ESTÁGIO 2: Progredindo!

Nesse Estágio, você viaja em um espaço um tanto limitado, por baixo de várias pequenas ilhas. Você enfrenta alguns inimigos novos, e quando acrescenta isso ao desafio de manter seu submarino no rumo certo, você tem muito trabalho! A última ilha que você passa por baixo é o lar de um vulcão muito ativo! Esquive-se dos enormes fragmentos de lavas petrificadas, e mova-se para o final do Estágio. Você enfrentará uma das estações de forças de submarinos inimigos. Aponte para os canhões rotativos e dispare sem parar! Reduza essa estrutura a pó marinho!



ESTÁGIO 3: Caverna Sub-aquática!

Se você pensou que o Estágio 2 foi duro, não acreditará nesse! Além do espaço tornar-se bem mais estreito, os inimigos ficam mais fortes! Você deve estar deixando-os furiosos! Pegue objetos Aceleradores sempre que puder, mas manobre cautelosamente. Bater no teto ou no piso dessa caverna pode custar um submarino! O último obstáculo desse Estágio é uma estrutura projetada especificamente para defesa – você será alvo de vários tipos de munição letal! Para destruir essa máquina, atire contra as torres dos canhões. Essa é a estação de defesa mais forte encontrada até agora, mas se você for bom, ela poderá ser derrotada!

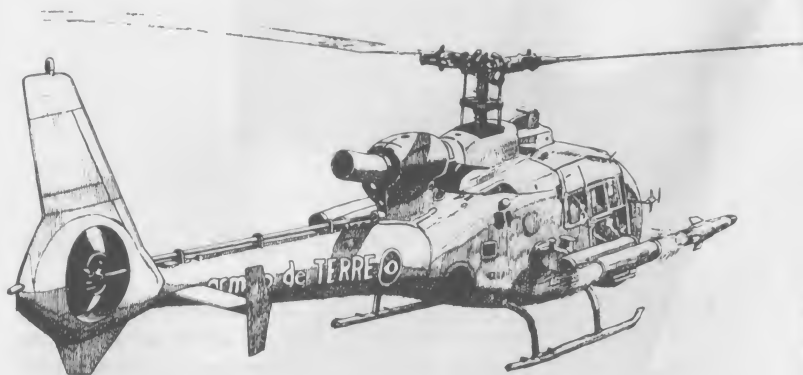


ESTÁGIO 4: A Cidade Perdida?

Você está preparado para um pouco de combate noturno? Você encontrou as ruínas de um espetacular reino sub-aquático! A Meta-criatura é responsável pela destruição dessa bela cidade. Novos tipos de mutantes marinhos assaltam você em grupos. Sobreviva aos seus violentos ataques sob o cenário dessa cidade maravilhosa, e encontre a sinistra estátua no final do Estágio. Ela não disparará contra você, mas se você disparar contra ela, se verá atacado de uma maneira ligeiramente diferente. Aqui é onde a agilidade de seu submarino realmente se torna um fator de sobrevivência!







ESTÁGIO 5: Chegando Perto!

Atravesse um longo corredor enquanto ataca e se esquiva dos disparos inimigos. Pegue todos os símbolos que puder, porque os inimigos são incrivelmente rápidos e poderosos a partir daqui. Você encontra uma máquina com múltiplos canhões no meio do corredor. Ela não pode ser completamente destruída, assim derrube quantas torres puder enquanto evita contato com a estrutura monstruosa! Continue atravessando até chegar no final do Estágio – essa é a última estação de defesa que você tem que destruir! Pode parecer impossível, uma vez que receberá tiros de todos os ângulos imagináveis, mas isso pode ser feito! Se você falhar, não alcançará a câmara da Meta-criatura.



ESTÁGIO 6: ULTRA-SECRETO!!

Não existem registros dos perigos em potencial que o esperam. A única coisa que você sabe é que a Meta-criatura, aquela que o Almirante Mikan pensou ter destruído tempos atrás, o espera em sua forma verdadeira para o combate final pela sobrevivência!



Conhecendo a Pontuação

Você recebe pontos para cada nave, mina ou mutante marinho inimigo que destrói. Se você for bom, estará apto a alcançar uma pontuação alta e sobreviver o bastante para ver a Meta-criatura!



O valor dos pontos variam para cada tipo de inimigo. Quanto maior for a dificuldade em escapar ou derrotar, maior será o valor dos pontos. Mantenha-se informado de sua pontuação, pressionando o Botão Pause no console. (Veja Tela de Pausa.)



Dicas Úteis

- A chave para alcançar uma pontuação elevada é pegar todos os objetos que puder. Quanto maior for sua agilidade e poder de tiro, maior dano você causará sobre o inimigo!
- Enfrente a estação de defesa no final de cada Estágio com um ataque feroz! Mesmo que tenha atravessado o Estágio, um erro aqui pode custar o jogo!
- Aprenda o momento de usar seus Mísseis. Eles são os únicos meios de destruir as naves inimigas que se ocultam acima da superfície do oceano!
- Seus disparos neutralizam os disparos inimigos. Você pode usar seus Torpedos para defender-se contra disparos em sua direção!
- Observe o movimento dos diferentes tipos de inimigos. Se você os encontrar mais de uma vez, saber como evitá-los é muito importante!



Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69090 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORBÊA DO AMAZONAS